**株式会社タイトー**

本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

©TAITO CORP. 1992

このたびは、タイトーゲームカセット「究極ハリキリ甲子園」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。このゲームに登場する学校名・選手名はいずれもフィクションであり、実在の学校・選手とは何ら関係がありませんので、ご了承下さい。

■使用上の注意

●カセットを交換する時は、必ず電源を切った状態で行ってください。

●端子部にさわったり、水にぬらしたりすることは、絶対にしないでください。

●強いショックを与えたり、分解したりしないでください。

●ファミリーコンピュータをプロジェクションテレビ(スクリーン投影法式のテレビ)に接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

●高温や湿気の多い場所で使用したり、保管することは避けましょう。

●使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜くようにしてください。

●テレビ画面からは、なるべく離れてゲームをするようにしましょう。

●長時間ゲームをする時は、健康のために約2時間ごとに10~15分の小休止をとりましょう。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●このゲームに使用されている野球ルールと実際の野球ルールは一部異なります。

●バックアップが消えてしまう恐れがありますので、試合中むやみにリセットしたり電源をON、OFFにするのはやめて下さい。

CONTENTS [目次]

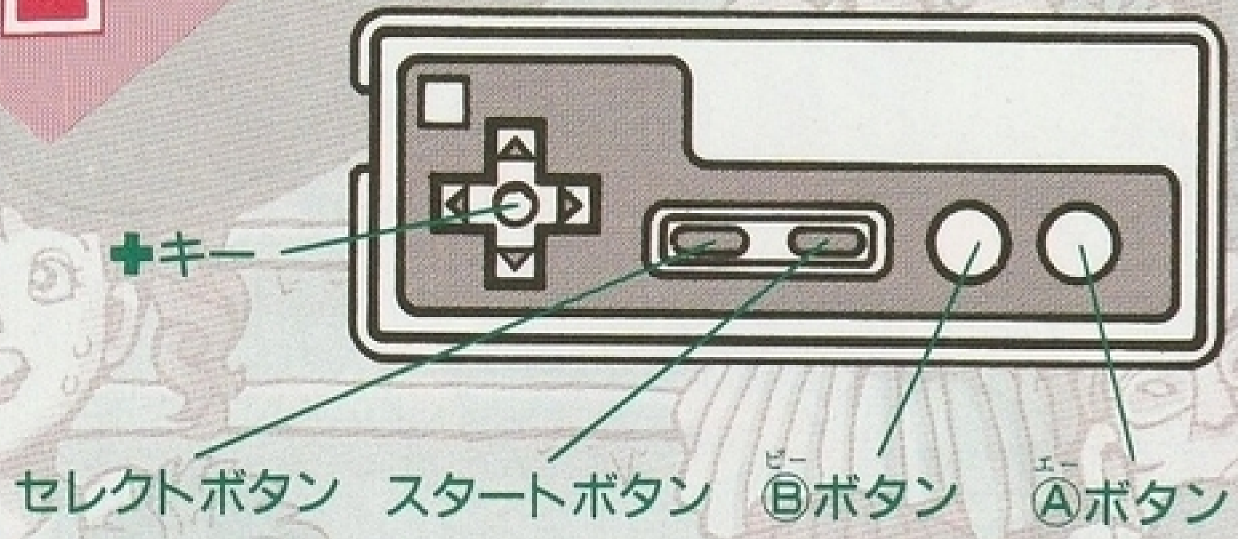

1 操作方法……2

2 熱血システム……4

3 プレイ画面の見方……5

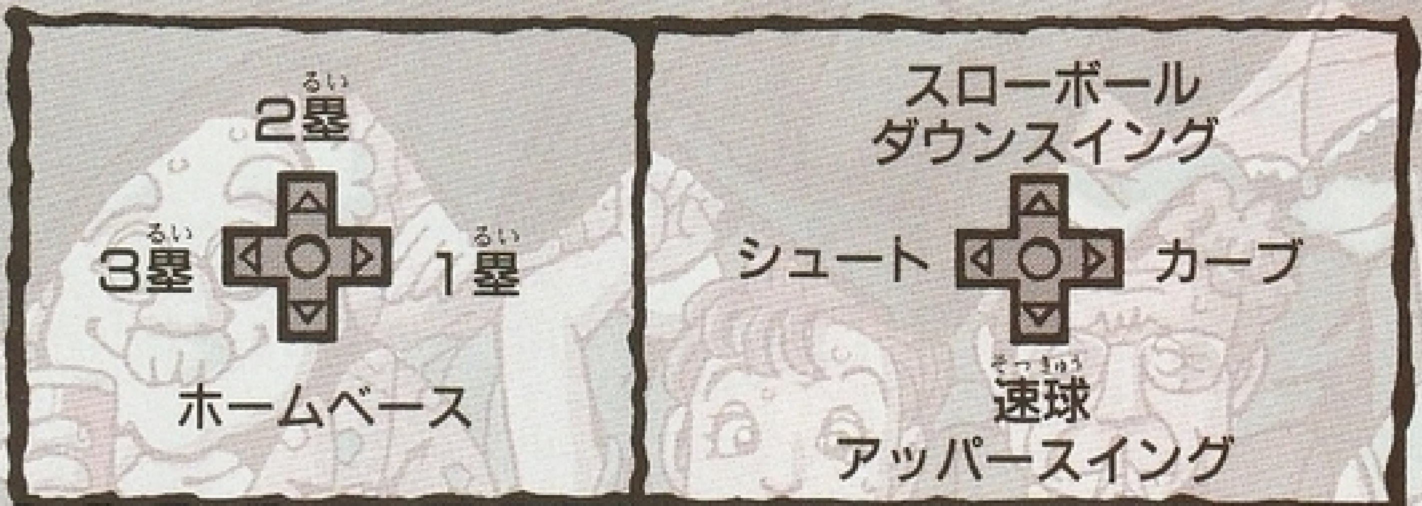
4 プレイモード……6

# 操作方法 1




| | 攻撃 | 守備 |
|---|---|---|
| Ⓐ | バッティング<br>帰塁、<br>熱血打法 | ピッチング<br>ファインプレイ<br>熱血投法 |
| Ⓑ | バント、バント解除<br>(素早く2回押す)<br>進塁／盗塁 | 牽制球<br>ファインプレイ<br>ランダンプレイ |
| ✚ | バッターの移動<br>塁の指定<br>スイング指定 | 選手の移動<br>塁の指定<br>球種指定(投球中)<br>コース指定(投球後) |





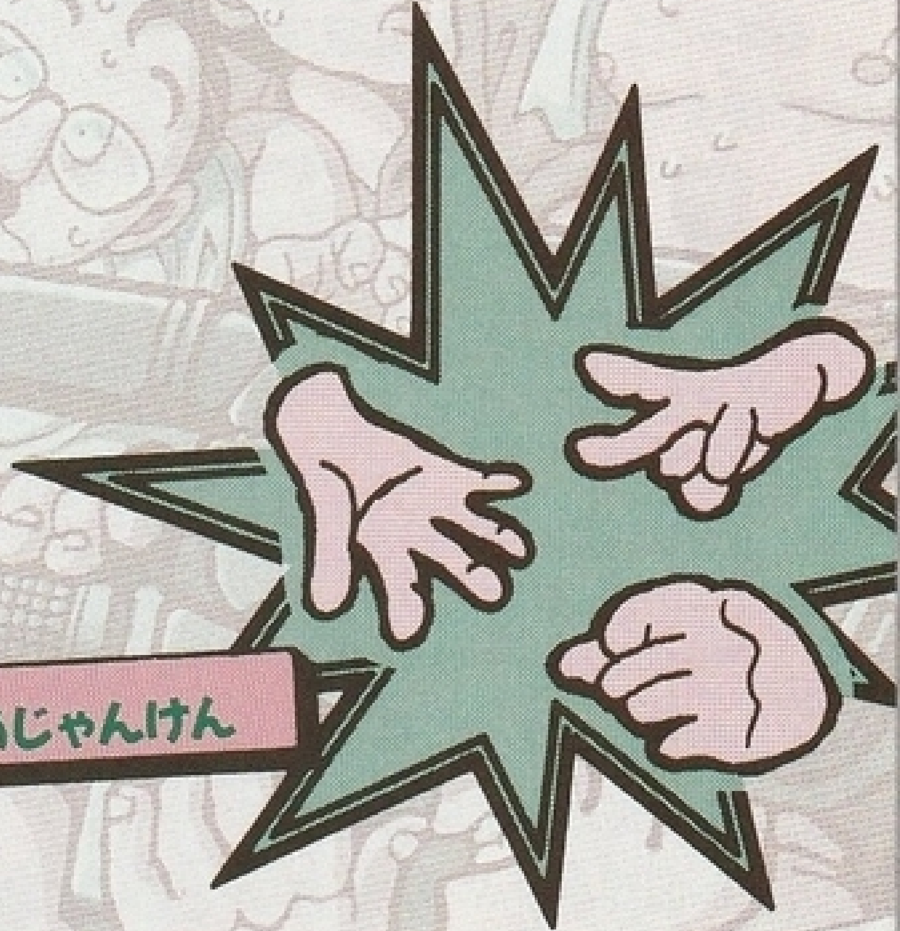

## START

ゲームスタート／ポーズ（タイム宣告）

## SELECT

こうしえんMODE “みんなでわいわい” の
MAN、COM切換え
（⇒P8）

コマンド選択 ✚キー
コマンド決定 Ⓐボタン
コマンド取消 Ⓑボタン



### 試合開始前のじゃんけん

何も押さない ―― ぐー
Ⓐボタン ―― ちょき
Ⓑボタン ―― ぱー

# 熱血システム 2

**熱血システムは、**

熱血パワーをチャージし、
ここぞという時に
普段以上の能力を発揮する
システムです。

## ■熱血投法■

Ⓐボタンを押しっぱなしにすると、投手が点滅し、熱血パワーがチャージされ、熱血ボールを投げます。
✚キーで、3種類の投法が使えます。

熱血投法1号 —— 豪スピードボール
✚キー▼＋Ⓐボタン

熱血投法2号 —— 重アイアンボール
Ⓐボタン

熱血投法3号 —— 超フォークボール
✚キー▲＋Ⓐボタン

熱血打法1号 —— 精密ジャストミート
ボックス前方

熱血打法2号 —— 心眼バッティング
ボックス中間

熱血打法3号 —— パワースイング
ボックス後方

## ■熱血打法■

Ⓐボタンをしばらく押し続けるとバッターが点滅を始め熱血モードに入ります。（熱血モードに入ったらⒶボタンをはなしても大丈夫。）再びⒶボタンを押すと熱血パワーでバットを振ります。打者の場合、バッターボックスに立つ位置によって3種類の打法が使えます。

●熱血パワーは、ノーマル投法、打法には威力を発揮しますが、熱血同志がぶつかった場合は、その組み合せによって勝敗が決定します。

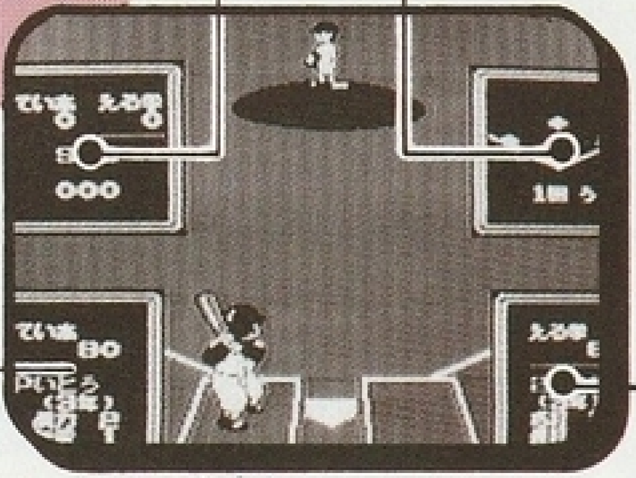


●熱血パワーをチャージするには、熱血ポイントが必要です。熱血ポイントが0になると熱血パワーを使うことはできません
●熱血ポイントの消費量は、2年生が6ポイント、3年生が4ポイントです。
●ファインプレイを行うと、成否にかかわらず1回につき熱血ポイントを1消費します。
ただし、熱血ポイントが0の場合でも、ファインプレイは行えます。

# プレイ画面の見方 3

①スコア&カウント表示

②イニング&進塁状況表示
（盗塁を始めるとランナーのマークが点滅します。）



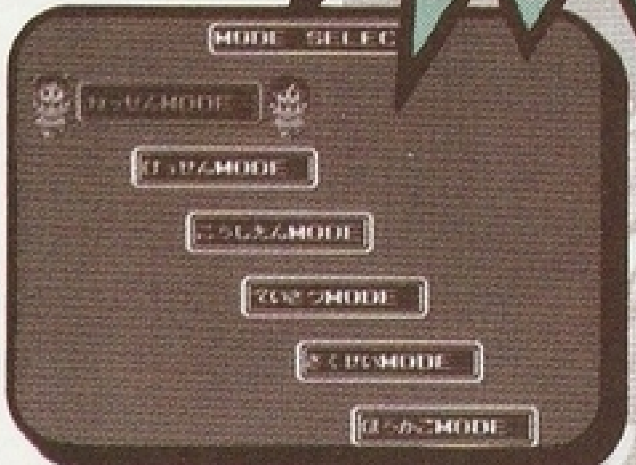
③〈攻撃時〉
熱血ポイント
打者名&パラメーター表示
打数&安打数
（こうしえんMODE時⇒P8）

④〈守備時〉
熱血ポイント
投手名&パラメーター表示
投球イニング数&失点
（こうしえんMODE時⇒P8）

## プレイモード 4

### タイトル画面で

スタートボタンを押すと、
MODEセレクト画面になります。



### ねっせんMODE

対COMの1人用対戦モード

**●学校選択●**

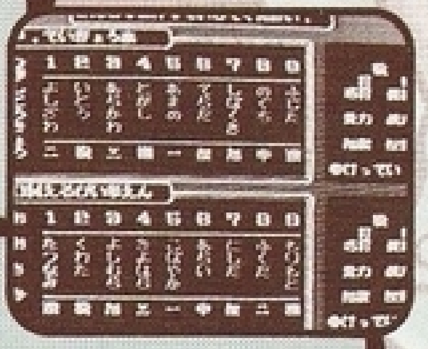
最初に学校の所在する都道府県を選択します。
都道府県決定後、学校を選択します。
プレイヤーの操作する学校が決まったら、
同様の手順でCOMチームを選びます。

モード・セレクト時に
✚キーの◀▶で
ねっせんMODEの
先攻、後攻の切換えができます。
ピンク：先攻　白：後攻



**●球場選択●**

学校決定後、球場を選択します。"甲子園"と"市営球場"の2球場があります。



**●先発オーダー決定●**

最後に先発オーダーを決定します。

オーダー決定画面について以下の様な場合に、
オーダー決定画面が表示されます。

**〈試合前〉**

**●打順変更**

打順番号の上にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押すと、一旦カーソルが固定されます。次に、入れ換えたい打順番号にカーソルを合わせⒶボタンを押すと、その選手の打順が互いに入れ変わります。

**●先発変更**

選手名の上にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押すと、
画面右側に控えの選手が表示されます。
✚キー◀▶で選択、Ⓐボタンで決定します。

**●守備変更**

守備位置の上にカーソルを合わせ、打順変更と同様の手順で行います。

"けってい"にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押すと
オーダー決定となります。両校決定後、試合が始まります。

**●ラッキーボーイとアンラッキーボーイ**

ラッキーボーイ(選手名が白で表示される)…のりにのってる選手
アンラッキーボーイ(選手名が青で表示される)…絶不調の選手

〈タイム時〉

タイム時にⒶボタンを押すとオーダー決定画面になります。

**●攻撃時**

代打と代走が送れます。守備位置の下に、打者は[打]、走者は[1走]、[2走]、[3走]と表示され、その選手のみ交替できます。（手順は先発変更と同じです。）ただし、一度ベンチに入った選手は再び同じ試合には出場できません。

**●守備時**

打順変更以外はすべて変更できますが、一度ベンチに入った選手は再び同じ試合には出場できません。

〝けってい〟にカーソルを合わせⒶボタンを押すと試合画面に戻ります。

## けっせんMODE

2人対戦型のモードです。スタート方法は、ねっせんMODE同様に行います。

**●ピッチャーのスタミナ**

ピッチャーは回を追うごとに疲れてゆきます。疲労度はプレイ画面のピッチャーの選手名がピンク（スタミナ充分）、黄色（まあまあ）、むらさき（変え時）の順に変化して表示されます。

## こうしえんMODE

こうしえんMODEは、甲子園球場を舞台に行われるトーナメント勝ち抜きモードです。1P専用の〝ひとりでがんばる〟と多人数が参加できる〝みんなでわいわい〟の2つのシナリオに分かれています。

プレイヤーは好みの学校を選び、春、夏連覇を目指して甲子園大会に挑みます。

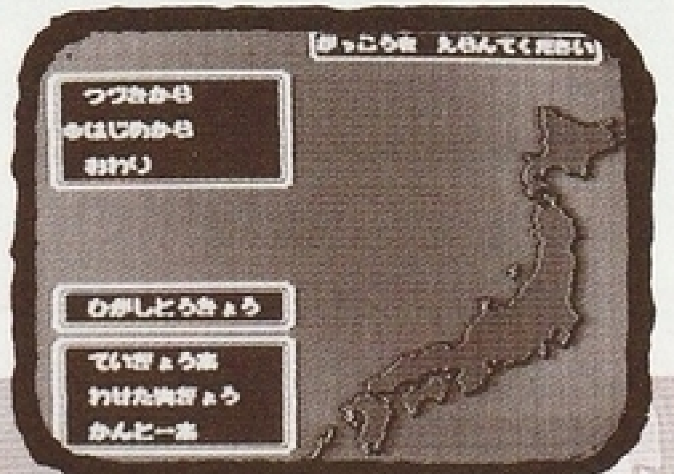
**●勝利と敗北**

春は予選、選抜大会とも、途中敗退してもゲームオーバーにはならず、夏の予選から再挑戦となります。夏は一戦でも負けるとゲームオーバーです。

**●ゲームスタート●**

〝はじめから〟の場合、学校選択となります。〝ねっせんMODE〟同様に行います。

〝つづきから〟の場合、前回セーブしたところからの継続となります。




**●熱血ポイント**

1試合勝つごとに8ポイント加算されます。
一つの大会が終了すると、80ポイントにもどります。
最大値は127ポイントです。

**●試合前の抽選**

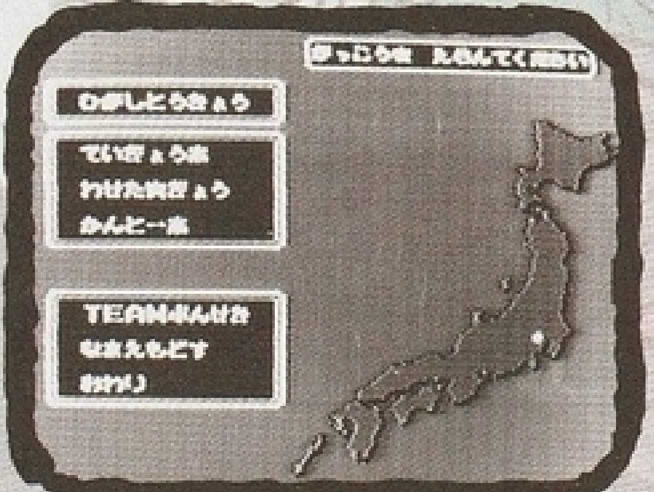
夏の選抜大会は、
一つのブロックの中で毎回抽選を行います。
抽選はルーレット方式で行います。
Ⓐボタンを押すと回りはじめ、
再びⒶボタンで止まります。
抽選が終わると、
日時と試合の順番、対戦校が表示されます。
（対戦校が2校ある場合は
どちらかの勝者という意味です。）

“みんなでわいわい”は最初全チームCOMになっています。SELECTボタンを押すとMAN−COM、COM−MAN、MAN−MANの順に切換えができます。“みんなでわいわい”は春の大会のみです。

こうしえんMODEは、“ひとりでがんばる”のみ
試合前にじゃんけんで
先攻、後攻の変更ができます。
じゃんけんに勝つと✚キーの◀▶で
変更できます。

## ⚾ていさつMODE⚾

各校の戦力を見るモードです。




**●TEAMぶんせき**
戦力チェック画面に変わり、
各校の校名とユニフォームを
変更できます。

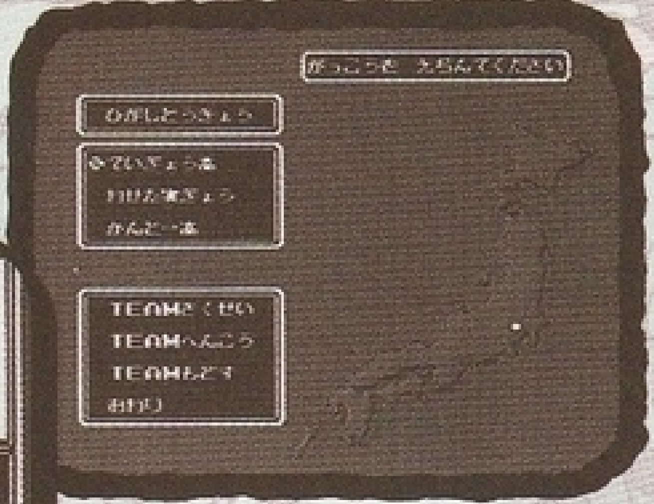
**●なまえもどす**
変更した校名とユニフォームを
もとにもどします。

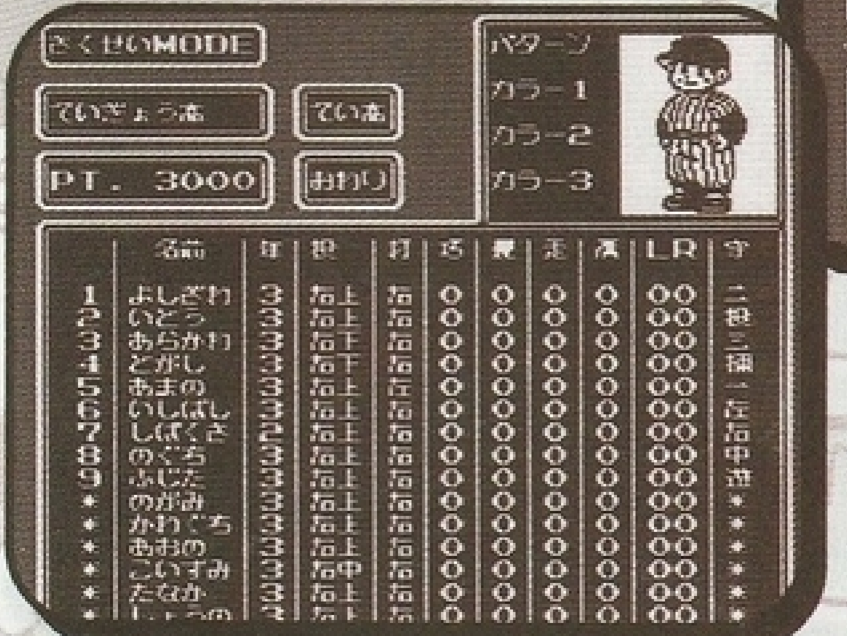
**●おわり**
モードセレクト画面に戻ります。



## ⚾さくせいMODE⚾

各校の選手データを自由にエディットできるモードです。2校までエディットできます。2校エディットし終ったあとで、別の学校をエディットしたいときは、以前のデータのどちらかを初期化してください。




**●TEAMさくせい**
チームポイントを振り分け、各選手の能力を決定します。
チームポイントが0になるとパラメーターの入力はできません。

巧打……打撃技術。大きいとヒットが出やすくなります。

長打……長打力。大きいほど長打が出やすくなります。

走力……大きいほど速く走れます。守備にも影響します。

肩力……大きいほど肩が強くなります。
ピッチャー能力にも影響します。

L（左変化）・R（右変化）
ピッチャー起用時の、ボールの曲がり方に影響します。
各数値は0〜3の4段階で表示されます。
数値の変更は✚キーとⒶⒷボタンで行います。
校名・選手名・投法・打席・守備位置・ユニフォームの変更には、
チームポイントを必要としません。
学年は変更できません。
すべての作業が終了したら、“おわり”にカーソルを合わせて
Ⓐボタンで決定します。

**●TEAMもどす**

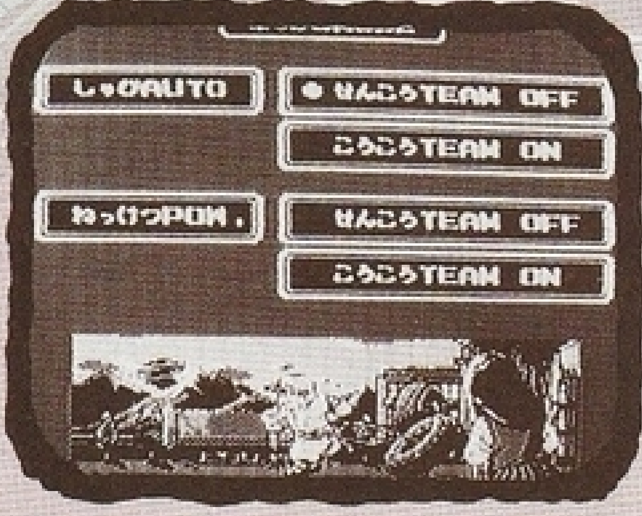
エディットしたチームを初期化します。エディットしたチームは、
チーム名の横に、ユニフォームのマークが付きます。

**●おわり**

モードセレクト画面にもどります。

## ほうかごMODE

熱血システムのON／OFFと、守備オートの
ON／OFFを変更するモードです。




カーソルを変更したい項目に
合わせ、✚キー◀▶で
ON／OFFを決定します。
守備オートをONにすると、
補球までをCOMが行います。
それ以後の送球などのプレイは
プレイヤーが行います。
熱血システムをOFFにすると、ねっせん、
けっせんMODEのみ熱血システムが使えなくなります。
Ⓑボタンを押すとモードセレクト画面にもどります。



ご使用の際には、取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用下さい。なおこの「取扱説明書」は、大切に保管してくださるようお願いいたします。

**●ご注意とお願い●**

品質には万全を期しておりますが、万一お気付きの点、不都合等がございましたら、その内容を明記の上、下記サービスセンターへお送り下さい。なお、お送りいただく際は、住所、氏名、年令、電話番号、購入年月日を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。チェックの上、修理、交換等をしてお返しいたします。


**相模紙器株式会社内**

**タイトーゲームソフト修理係**

**神奈川県川崎市宮前区野川4047**


タイトーファミコンソフトに対するファンレター、応援、おたよりは……


**〒102 東京都千代田区平河町2-5-3**
**株式会社タイトーCP事業部**


※住所、氏名、電話番号も忘れずにお願いします。

**◆耳よりな情報がいっぱい！**

タイトー情報局 ☎03-3239-4000
☎0878-33-6340（高松支局）

電話番号はよく確かめてからダイヤルしてください。
尚、ゲームの内容に関するお問い合わせは情報局以外では一切お答えできませんので御了承ください。